RETROGEEK MAG

Du retro, du Geek, du bonheur...

Reportage Stunfest X

LES TESTS DU MOIS :

Street Fighter II (SNES)

ESPN Extreme Games (ps1)

Suikoden 2 (PS1)

NUMÉRO 2*
SEPT. 2010

RETROUVEZ-NOUS SUR :
www.retro-geek.com

VA SUR RETRO-GEEK.COM
ET GAGNE LE GOOMBA ULTIME

EN METTANT NOS DEUX
NOUVELLES MASCOTTES
EN SITUATION.

SOMMAIRE

Page 14

Page 19

Page 23

Page 8

4 Courrier des lecteurs
.....Ze Killer décortique nos milliers de lettres de fans.

7 KILLER GEEK
.....Le billet d'humeur du Killler

8 Gros plan sur
.....STUNFEST X Battles of Roazhon !

14 Tests
.....Street Fighter 2 (SNES)
.....Suikoden 2 (PS1)
.....ESPN Extreme Games (PS1)

27 Bricolage
.....Un peu de custom avec la renarde.

30 Tips
.....Bloqué dans un jeu ? RetroGeek a la solution !

*Vous pouvez nous envoyer toutes vos questions, suggestions, lettres d'amour... à : **retrogeektv@yahoo.fr***

N'hésitez pas aussi à nous envoyer vos dessins, fausses pubs, sprites... Les meilleurs seront publiés !

L'aventure RetroGeek passe la vitesse supérieure et continue avec ce nouveau numéro, plus riche et plus complet que le précédent. Au programme, des tests, un allé simple pour le Stunfest, de nouvelles rubriques et surtout une maquette remaniée, qui garde l'esprit du premier volume, tout en proposant un visuel plus pro.

De plus, pour fêter ce second numéro, nous vous proposons pas une, mais deux couv's ! Comme vous avez pu le voir sur www.Retro-Geek.com, les deux sont disponibles au téléchargement indépendamment, ainsi vous pouvez récupérer celle qui vous branche le plus... ou prendre les deux !

On espère que vous prendrez au moins autant de plaisir à lire ce numéro 2 que l'on a pu en prendre à le réaliser.

Stay Retro !

RETROGEEK Remercie : MarcoP
Ont participé à ce numéro : Mr. H, Feel, Fox, Jenni Chan

COURRIER DES

Donc comme vous le savez, les deux zouaves m'ont foutu au courrier en pensant que j'allais rester tranquille, ils ont eu tout faux ! Je vais donc décortiquer Retro-Geek.com pour vous.

Franchement, le style, on aime ou on aime pas mais ce qui est sur c'est que le mec qui a pondu ça n'a pas fait les beaux arts. Au moins ça a le mérite d'être bien rangé (enfin à peu prêt). Le contenu j'en sais rien, j'ai pas perdu mon temps à le lire, mais on peut dire que ça manque de gonzesse là-dedans, apparemment il y a une régulière qui nettoie la table, c'est déjà ça de pris. La grande question est - « Les mecs sont-ils heureux sur le forum? »

NOM : **Killer**

PRENOM : **Ze**

AGE : **Z'êtes de la police ?**

PROFESSION : **Bougez pas, je cherche...**

Alors là, j'en sais rien vu que j'avais autre chose à foutre de mon temps libre que de lire les posts, mais pas mal de choses me sont arrivées aux oreilles.

D'une part ce serait un site où la censure prime : imaginez qu'il y a un mot tout simplement impossible à écrire, car une édition automatique le transforme en une blague merdique. On va faire une pause et essayer de comprendre. Sur RetroGeek on ne peut pas marquer un seul mot et c'est de la censure ? Je suis pas super calé en définition mais la censure c'est : la limitation arbitraire ou doctrinale de la liberté d'expression de chacun.

Donc en virant un seul mot par édition automatique, et surtout pour éviter le recensement Google, les deux boss atteignent aux libertés individuelles. Alors écoute, dis toi que il y en a pas mal dans l'histoire du monde passé et actuel qui se foutent de nous, car la « vraie » censure c'est que dalle comparé à la censure pour un certain chevalier !

Bon, après, cela n'enlève rien au fait que les boss et le forum soient *censure censure*

CENSORED

<u>La rédaction refuse tout commentaire à l'encontre de ses dirigeants ou de ses choix de direction ! *</u>

Mouahahahaha je vous ai eus, bande de taches, le jour où on empêchera ZeKiller de fermer sa gueule n'est pas prêt d'arriver. En gros, RetroGeek ça vient de sortir et c'est encore trop nouveau pour que je sache si je dois l'éventrer ou non. Je verrai dans plusieurs mois si ils ne m'ont pas viré d'ici là.

ZE KILLER

S LECTEURS PAR ZE KILLER

Bonjour Ze Killer,

J'ai un ami qui tient mal sa manette N64 en plus d'être mauvais aux jeux-vidéos, que puis-je faire pour l'aider? Est-ce qu'un coup de pied au cul suffit ou faut-il autre chose ? Merci d'avance pour ta réponse.

Arbo

Alors écoute, dis toi que ton pote doit arrêter les jeux vidéo ou tout simplement se mettre à la cuisine - en espérant qu'il ne prenne pas un couteau à l'envers car en plus d'être mauvais il serait manchot. J'ai pas de conseil, essaye de lui botter le cul ou de le faire boire pour voir si il est meilleur de cette manière.

(Pas) Cher Ze Killer,

Si je t'écris aujourd'hui, c'est que j'ai rien d'autre à faire. Et comme t'en glandes pas une aussi, on aura au moins quelque chose à faire tous les deux. Je vois que Monsieur s'est fait foutre dehors par AHL de Consoles +, hé hé, gros naze ! Même pas capable de résister à 3 geeks armés de paddles et de Nintendo Scope ! Ah ah ah laisse-moi rire ! ..... c'est bon, merci. Enfin, bon, quand une roue est crevée, on la garde pas, hein !

Heureusement pour toi, et malheureusement pour nous, t'as réussi à faire de l'oeil à Feel et Mr H. Ils sont trop bons décidément ! Enfin, si un SDF trouve un toit, c'est toujours ça ! En tout cas t'as intérêt à être réglo, sinon tout le lectorat de RétroMag va te tomber dessus, et ça sera pas à coup de Menacer, mais à coup de Wiimote dans l'arrière-train et tu la sentiras passer ! XD

Ouais, ouais, je t'allume... mais tu vas te priver pour le faire, alors autant prendre les devants, avant de l'avoir derrière !

Sinon, je tiens à féliciter l'équipe pour leur boulot (magazine, forum et le reste), le tout en si peu de temps ! Tenez bon les gars, y a moyen de faire quelque chose de terrible ! Et vous laissez pas bouffer par Ze Killer.

PS : si t'es sage ZK, je te ferai ptêt des excuses ..... ou pas :P

MarcoPagoto, qui fera sûrement d'autres missives.

Je vois que tu es un marrant, toi. Tu parles de mon passé mais je sais aussi qu'on

je sais aussi qu'on t'enfermait dans les chiottes, qu'on te piquait tes godasses et qu'on te faisais bouffer de la terre en cours de sport!

A ta place je ferais pas le mariole. De plus c'est quand même drôle que tu parles de AHL, lui il fait quoi à présent? Moi je suis toujours là, je passe pas pour un plouc et j'ai des fans, apparemment lui le seul fan qu'il ait, c'est un certain pablus, bouffeur de savon.

PS : Si je suis sage? T'es gentil mon grand, moi j'échange de l'arsenic contre des bonbons à des gamins, alors fait gaffe à ta boite aux lettres si tu veux pas qu'elle se fasse vider!
Tes autres missives je les attend toujours, à part celle-ci j'en ai pas vu d'autre, mais bon pas étonnant venant d'un mec qui se travestit en la pouffe rose d'un rital bedonnant!

Hey !

les menaces de Mr H ont fait que...
Voila mes débuts en graphismes pour les couv' c'est un début et celle ci n'est évidemment pas fini.
Sinon est ce que le mag n°2 pourrait sortir sous un autre logiciel ? Ce que je veut dire c'est que je n'ai pas de logiciel adapté pour lire le mag (je n'ai donc pas lu le n°1, mais me frappez pas !)

a+

Titoune

Il y a erreur, c'est pas H qui menace, c'est moi.
Sinon c'est sûre c'est pas terminé comme couv' mais t'as au moin le mérite d'avoir fait quelque chose.
Pour le reste fais tes mises à jour j'ai rien à d'autre de te dire.

Salut les rédacteurs retrogeek mag !

Je profite de votre magazine pour passer une petite annonce :

Je recherche des joueurs sur Paris pour faire des soirées à thème, autour du jeu vidéo. J'aimerais notamment faire une soirée « jeux uniquement avec des hommes en slip dedans ».

Je pense que ça intéressera Feel.
Merci d'avance !

Moi je pue de la gueule, C'est à moi que t'écris, bordel ! Fais moi le plaisir de signer la prochaine fois, également.
Bon, pour ce qui est de ton annonce, elle est passée, mais t'étonnes pas si tu te retrouves dans des soirées échangistes homos, c'est pas mon problème.

Voici donc les talents de Titoune, franchement Tekken vs Street Fighter Retro ! Imaginez les sprites du 1er Street Fighter avec les cubre de pixels du 1er Tekken.

En tout cas fait moi parvenir ton adresse et tu recevras un jeu. Une chose par contre ce n'est pas moi qui vais aller se ruiner c'est les deux cancres qui m'on embauché.

RETRO-KILLER

Bon, vu que j'ai pas eu trop de courrier, je vais vous faire une review d'une gerbio-ludique (contraction de gerbe et vidéo-ludique pour les incultes).

Donc je vous donne le titre, c'est Tokimeki Memorial sur SNES, et mon dieu quelle horreur, on m'avait parlé d'un jeux de drague, et je m'imaginais déjà grimper sur le bureau de la prof principale pour assouvir mes plaisirs primaires. Perdu !!!!

Dans le jeu on va galérer comme pas deux pour draguer de la gonzesse, et généralement ramener la plus moche car on pige que dalle au jap'.

Imaginez un QCM, 3 ici en l'occurrence, où vous allez foirer toutes les réponses pour au final rater vos études, ne pas trouver de gonzesse, finir seul ou accompagné de la plus moche et louper les vacances de printemps car dans tous les cas vous devrez re-bûcher votre année scolaire ratée.

Le jeu se joue à une main, non pas que vous serez occupé avec votre main droite à vous palucher, il n'y rien de sexuel dans ce jeu, mais parce qu'il suffit d'appuyer sur B à la chaîne pour passer les interminables dialogues pour à chaque fois prendre un râteau.

Ajouter à ça des graphismes qui ont très mal vieilli, les supposées « belles » filles sont soit quelconques soit moches, alors imaginez donc les gerbantes ! Couplez ça à des musiques à l'eau de rose et à la pire des musiques d'ascenseur, et vous obtiendrez une merde indigeste qui, quelque soit votre réussite, ne satisfera aucunement vos désirs les plus crades. Tournez-vous vers un bon porno ou tout simplement vers une vraie gonzesse (même moche), car ce jeu est une perte de temps sans nom !

ZE KILLER

ON Y ÉTAIT...

Le STUNFEST X Battles of Roazhon !

Ca fait pas mal de fois que vous entendez parler du Stunfest, mais vous ne savez pas ce que c'est et vous ne voulez pas passez pour un inculte en demandant des explications. Pas d'inquiétude, le Rgmag est là pour vous sauver!

Alors le Stun c'est avant tout une ambition, celle de faire connaitre le jeu vidéo sous toutes ses formes! Que se soit l'arcade, les consoles de salon NextGen ou Retro, les jeux musicaux inconnus dans nos contrées françaises et aussi bien évidemment les tournois internationaux de VS fight. Avant de développer un peu plus sur ce que propose le Stun, il faut avant tout parler de l'association sans qui tout cela ne pourrait exister, je parle bien sur de 3HitCombo. Cette asso est avant tout bénévole, et souhaite faire se rencontrer les fans et joueurs de versus fight. Elle organise également des tournois avec ranking afin d'effectuer des classements de joueurs sur différents jeux de Fight. 3Hit fait aussi de l'événementiel tout au long de l'année sur Rennes, ainsi présent sur pas

différents jeux de Fight. 3Hit fait aussi de l'événementiel tout au long de l'année sur Rennes, ainsi présent sur pas

mal de tournoi dans toute la France. Avec leur asso, ils souhaitent faire partager leurs passions au public.C'est donc ce genre d'asso qui a décidé de monter le Stunfest,

Retrouvez 3HIT sur:
http://www.3hitcombo.fr/welcome/index.php

qui en est rendu à sa cinquième édition, dont la dernière vient d'avoir lieu, et c'est-ce sur quoi nous allons nous pencher. Autant vous dire qu'il a tout d'un grand, car c'est sur les 2000 mètres carré du triangle à Rennes qu'il a proposé, entre autres, l'un des plus gros - voir LE plus gros - tournois de versus fight d'Europe. Les jeux sur lesquels les joueur ses sont affronté étaient: Super Street Fighter 4, Guilty Gear Accent Core, Tekken 6, King of Fighters 2002 UM, Street Fighter 3 Third Strike, Capcom versus SNK 2, Street Fighter Zero 3, Super Street Fighter 2 X, Street Fighter HD REMIX, Blazblue Calamity Trigger et Soulcalibur 4. Le haut de gamme du jeu de baston, pourrait-on dire, avec la présence bien entendu de joueurs d'exception tels que Tokido (JPN), Ichi (JPN), NKI (USA) et de nombreux joueurs Européens qui avaient également fait le déplacement pour l'événement. Sans oublier nos joueurs Français qui ont n'ont pas démérité durant les 2 jours de tournoi face à leurs adversaires.. Durant le tournoi, il a été facile de remarquer à quel point le niveau des joueurs Français avait progressé, et plusieurs joueurs ont réussi leurs qualifications pour le Tougeki (très gros tournoi de versus fight au Japon), notamment z-Kirua qui partira pour le Japon représenter la France. De grosses performances de la part de Kalisto sur SF3.3 ainsi que de BillyKane et Marko, sans oublier la victoire en un contre un d'Evans sur SSF4. Un très beau tournoi, avec de superbesmatchs commentés par l'inimitable Ken Bogard, dans une ambiance de folie inoubliable.Mais il n'y pas que la baston dans la vie, il y a aussi la danse! En effet, trois tournois sur Dance Dance Revolution, Beatmania IIDX, et Pop'n music étaient proposés.

Les deux 1er furent gagnés par THK, et Epid gagna la 1er place à Pop'n music. Ce tournoi prouve que la scène du jeu musical est loin d'être morte, et attire jour après jour de nouveaux adeptes, comme nous avons pu le constater avec les nombreuses personnes s'essayant à DDR.

Le Stunfest n'est pas seulement des tournois, c'est aussi du Free-playing avec la possibilité de tester pas mal de bornes, ainsi que du RetroGaming.

L'association RGC : RetroGaming Connexion proposait au public de nombreuses et les hits du passés (Pal, US et Jap). Il y avait également des bénévoles, à l'instar de Raiko qui proposait son propre matos à ceux qui avaient fait le déplacement pour le festival. Ce sont au final pas moins de 500 jeux et une vingtaine de consoles qui étaient proposés par ce fort sympathique fan de Retro.

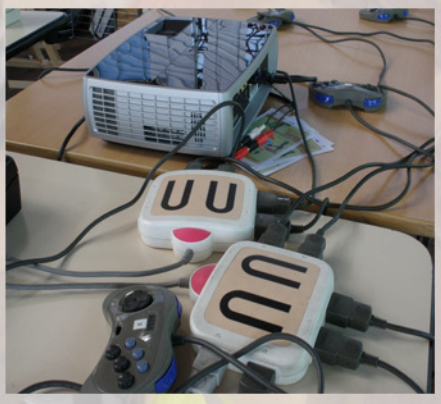
Pour les fans d'arcade c'était le paradis, que ce soit du versus, des jeux musicaux, du shoot, ou du BTA, vous aviez le choix. Voici nos quelques clichés pour vous faire baver.

De nombreux stands étaient présents pour vous fournir en matos pour vos sticks préférés, et également réparer gratuitement leurs petits bobos, une bien belle initiative.

Ces quelque pages vous l'auront fait comprendre, le Stun c'est fun et surtout c'est énorme!

Voir à quel point des bénévoles se bougent pour monter un tel événement force le respect. Retro-Geek leur souhaite une très longue continuation, et sera présent une fois encore pour la prochaine édition du Stunfest! N'oublions pas les nombreuses assoc' (GameSpirit, bas gros poing, Néo-Arcadia, PoWa, SWGA, AH2R) et partenaires qui ont participé et permis au Stunfest d'être ce qu'il a été cette année.

La scène Chiptun était également présente, avec leurs artistes tel que Divag (photo).



stunfest X
Battles of Roazhon

TEST

Support: Super Nintendo

Développeur : CAPCOM | Sortie : 1992

Editeur : CAPCOM | Genre : Baston

Joueurs : 2 | Difficulté : Evolutive

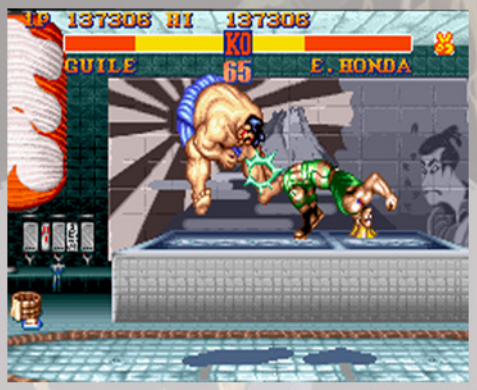
STREET FIGHTER II

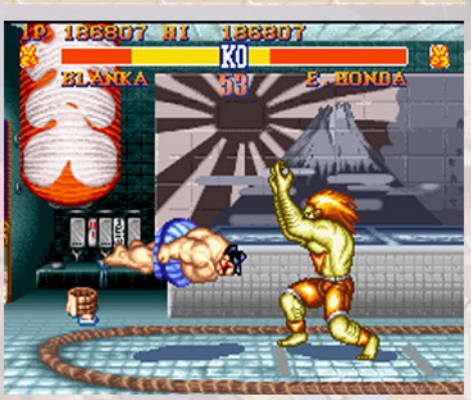
The World Warrior

C'est en 1992 que nous avons la chance de parvenir à mettre la main sur : Street Fighter 2 « The World Warrior » sur notre bonne vieille Super Nintendo. L'arrivée de cette série (n'oublions pas Street Fighter en arcade) sur Super Nintendo, permit à la société Nintendo de faire grimper en flèche les ventes de sa console. En effet tout le monde à l'époque voulait pouvoir jouer au Hit de l'arcade sur sa console de salon et s'adonnner au versus fight.

En effet après une sortie en 1987 du 1er épisode, Street Fighter 2 sort 4 ans après (au Japon) sur arcade toujours. La borne propose plus de persos, des graphismes plus colorées, les détails des décors sont incroyables et Capcom commence peu à peu a placer sa marque de fabrique du versus fight. Le phénomène Street Fighter 2 est né, et ce dernier connaîtra plusieurs versions. Vous allez donc savoir par les pages qui suivent les raisons de l'engouement pour cette licence par des millions de joueurs.

Avant, quart de cercle avant, coup de poing !

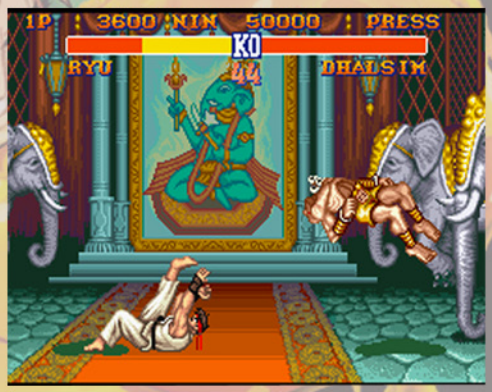


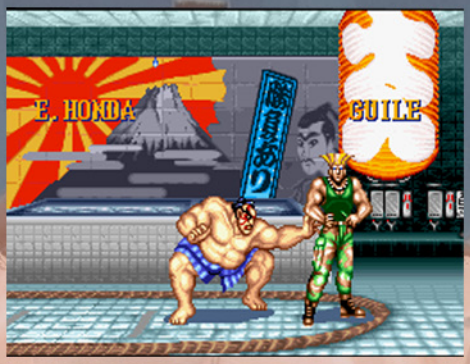


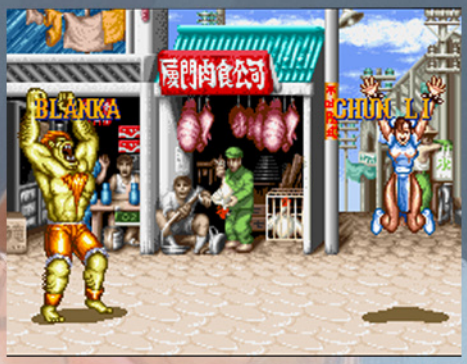
Street Fighter est une série emblématique de Versus Fight depuis plusieurs générations, et c'est sur le second opus « The World Warrior » que nous allons nous arrêter. Street Fighter 2, c'est l'arcade à la maison, avec huit personnages ayant chacun leurs spécificités et arts du combat.

Techniquement, le jeu est remarquable pour l'époque, les sprites des persos sont colorés et tout bonnement hallucinants pour une SNES (pour l'époque encore une fois). Les différentes teintes sur les kimonos ou le plissé des vêtements sont autant de détails qui renforcent le réalisme graphique. L'animation est elle aussi soignée, les mouvements et coups spéciaux sont découpés de manière à rendre les joutes réalistes au possible. Sur certains mouvements, notamment gros poing ou pied, l'action est tellement décomposée que l'on a mal pour son adversaire, qui en crache des gerbes de sang -voir parfois tout simplement de la gerbe à vos pieds.

Les bruitages aident grandement à cette immersion, et le son des impacts des coups, bien qu'accentué, est plaisant à l'oreille, et il en va de même pour les voix digitalisées : personne n'a oublié le fameux « yatta » de ChunLi ou le rire sadique de Sagat en fin de Round ou de match. Le tout accompagné de musiques orchestrées par Alph Lyla avec Yoko Shimomura (aka Pii♪), qui nous offrent pour l'occasion des thèmes intemporels et devenus cultes pour certains, ceux de Ken et Guile pour ne citer qu'eux.



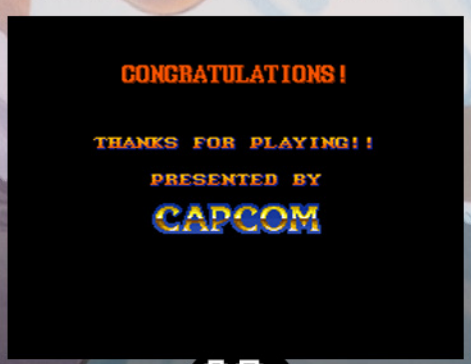




Street Fighter 2 nous permettra donc d'incarner différents combattants de divers horizons, chacun ayant leurs propres motivations. Sachez tout de même que les 4 bosses de fin, qui vous barreront le passage, ont eux aussi leurs ambitions pour sortir victorieux du tournoi Street Fighter...

Nos participants au tournoi sont des plus éclectiques allant de Blanka perdu dans la foret d'Amazonie dès sa naissance, il a su développer une incroyable agilité, et dispose de la faculté d'électrifier ses adversaires, Honda sumotori respectueux des traditions ancestrales de son art, le Kabuki, dans lequel il est passé maître, et surtout fier de l'héritage de son pays, le Japon, Zangief force brute d'URSS présent pour redorer le blason de sa patrie, il va compenser son manque d'agilité en étant le roi du piledriver, de la corde à linge et des choppes en tout genre. Dhalsim le pacifiste , dont le karma prend la pas sur la violence des combats, il dispose d'assez de force dans son esprit pour étirer ses membres et ses talents de yogi lui permettent de léviter et d'embraser ses adversaires, Guile, le militaire américain membres des forces de l'Armée de l'Air s'engage dans le tournoi pour rechercher Charlie, son ami disparu alors qu'il enquêtait sur Bison et l'organisation Shadaloo, il dispose d'une technique « anti-aérienne » et de projections violentes, Chun Li -fantasme du jeune joueur masculin, seule femme de l'univers de Street Fighter jouable, cette chinoise voue une haine viscérale envers Bison pour avoir tué son père , Chun Li a la possibilité d'enchaîner les coups de pieds à une vitesse fulgurante et dispose d'une agilité incroyable.

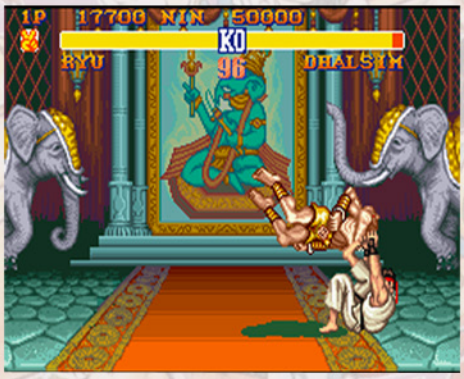
Nous arrivons à Ryu et Ken, les deux amis et rivaux inséparables, toujours en quête d'affrontements afin de savoir qui est le plus fort des deux. Ken, dispose d'une grande rigueur lors de l'entraînement mais une fois celui-ci terminé, se transforme en jeune homme arrogant préférant se moquer de ses adversaires plutôt que de les respecter. Ken propose une palette de mouvements très proche de celle de Ryu dans cet épisode, avec très peu de variantes, c'est surtout au fur et mesure de l'évolution de la saga que les changements seront nettement plus visibles.



Ryu, le protagoniste qui s'est dévoué corps et âme à son art, toujours humble, qu'il gagne ou qu'il perde, pour lui l'importance est de continuer de progresser. Comme dit précédemment, dans cet opus, il existe très peu de différences entre les deux rivaux, chacun utilisant les mêmes coups spéciaux, que ce soit leur projection d'énergie : Hadoken, ou leurs uppercut sauté : Shoryuken.

Ces deux techniques nous permettront par la suite de distinguer bien plus facilement les deux hommes : Ryu avec le Hadoken et Ken avec le Shoryuken.

Tous ces héros, disposent de destins croisés : Honda et Zangief se sont rencontrés et sont devenus amis, Chun Li et Guile travaillent de consort, Ryu et Ken les rivaux , Sagat et sa haine envers Ryu etc. ...



Des guerriers valeureux c'est bien, mais encore leur faut-il des arènes pour se battre ! C'est donc à travers les 12 stages que vous allez traverser le globe pour vous battre. Chaque stage est propre à son guerrier, Guile sur sa base militaire, Ken sur le port en face ChunLi et sa rue Asiatique, Ryu bien évidemment devant son dojo, sans oublier les bonus Stages destructibles etc....

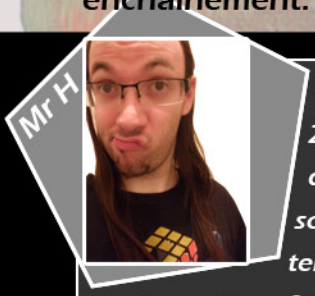
Tout cela pour dire que Capcom a tout de même cherché à créer une cohésion avec tout ce beau monde et ainsi créer l'univers de Street Fighter. De plus il faut préciser que la fin officielle selon Capcom est celle de Guile, les autres servant uniquement de fins alternatives pour ne pas léser le joueur.

Pourquoi participer à un tournoi s'il n'y a pas de vil super méchant à éliminer ? Je vous le demande !

Donc pour débuter il y a la grande organisation du crime: Shadaloo, dont la base secrète est située en Thaïlande où le Général Bison et ses sbires (Balrog, Vega et Sagat) y exerce toutes sortes de machinations démoniaques et généralement illégales (n'oublions pas, ce sont eux les méchants). Shadaloo n'hésite pas à kidnapper des êtres humains pour tester le psycho crusher, ou toute autre recherche aussi abominable que dangereuse. Dans les tourments que Shadaloo a gentiment offert à nos héros, vous avez la mort du père de Chun Li, la disparition de Charlie (le coéquipier de Guile), les attaques de Shadaloo envers le pays de Zangief, et bien d'autres encore.

Mais le gameplay, dans tout cela? 6 touches sont utilisées, 3 pour les poings et donc 3 pour les pieds, allant du faible au fort, ce qui nous permet d'enchaîner les différentes touches pour faire des combos! C'est ainsi que les combos vous permettront de sonner l'adversaire dès le 1er enchaînement.

Ajoutez à cela des priorités avec les projections et l'évaluation des distances, et vous obtenez un jeu ultra technique et jouissif. Il y a également les coups spéciaux généralement à base de quart de cercle, mais également les charges (avec la possibilité de les faire en position accroupie histoire de prendre à revers l'adversaire) et le matraquage de pied ou de poing pour Chunli, Blanka et Honda. En gros les combats deviendront la course à celui qui arrivera à placer son plan de jeu, et à déstabiliser l'adversaire pour le pousser à la faute.



Street Fighter 2 est un mythe, c'est clair. Le souci est que le temps a passé, et surtout que Street Fighter 2 Turbo a également vu le jour. C'est donc là que le bât blesse : à n'en pas douter, Street Fighter 2 souffre de sa vitesse. Moins en 60Hz, mais il en souffre et ça se ressent. Il est indéniable que cet épisode reste grandiose pour de nombreux joueurs, mais c'est cela qui a raison de lui. Le temps n'épargne rien.

5/7
RetroGeek

TECHNIQUE

Pour l'époque, c'est le top du top sur SNES : beau, fluide, rapide et surtout novateur. De nos jours, le jeu a pris quelques rides et manque cruellement de vitesse, mais reste très agréable visuellement.

AMBIANCE

On peut dire que pour une très grande génération de gamers, les thèmes sont cultes. Des musiques marquantes, qui restent les plus réussies de la saga. Les bruitages et digits sont incroyables et collent parfaitement à l'univers.

JOUABILITE

Une prise en main aux petits oignons, des priorités et timings rigoureux, la possibilité d'enchaîner que demander de plus? Il faut ajouter qu'un non-initié trouvera ses marques pour s'amuser, libre à lui par la suite de se perfectionner ou non.

J'AIME

- *La saga Street Fighter*
- *Gameplay efficace*
- *ChunLi*

J'AIME PAS

- *C'est lent de nos jours*
- *La zik de Dhalsim.*

Retropedia, l'encyclopédie Geek

la passion du jeux video

TEST

Support: Playstation
Développeur : Konami
Editeur : Konami
Joueurs : 1
Genre : RPG
Sortie : 2000
Difficulté : Facile

Suikoden II

Vous vous étiez engagé dans les troupes impériales pour que la paix perdure. Mais le destin est capricieux et imprévisible, et une guerre fratricide est proche...Parcourez le royaume à la recherche d'une armée pour vous épauler, apprenez la magie et faites preuve de stratégie pour vaincre. La légende des 108 étoiles vous attend....

Voici donc ce que nous propose la jaquette arrière de la boîte de Suikoden II, mais qu'en est-il réellement ?
Suikoden II est donc la suite directe du premier épisode du RPG – et non des moindres – de la firme Konami. Son aîné avait en effet réussi avec brio à se faire remarquer et par la même occasion à briguer une place aux cotés du géant de l'époque, Final Fantasy 7 de Squaresoft.

Konami s'est inspiré du fameux roman d'aventure « Le Récit des Berges » relatant les exploits des cent huit bandits révoltés contre le régime en place, avec ses inégalités sociales et sa corruption. Cet écrit classique est comparable aux « Trois mousquetaires » ou, pour nos amis anglais, à « Robin des Bois ».

Mais quel est le rapport avec notre jeu? Sachez que vous aurez la possibilité de recruter bon nombre de personnages (les108 étoiles de la destinée) pour donner vie à votre château et à votre armée. Chacun vous suivra dans votre engagement dans cette guerre qui opprime le pays. Beaucoup sont issus du premier, et quel plaisir de les retrouver ! Chacun des protagonistes enrôlés dispose d'un background plus ou moins développé à découvrir. De plus il est possible d'importer la sauvegarde de l'épisode précédent pour découvrir ce que Teel et Gremio (héros du 1er) sont devenus. En effet, l'action se situe trois ans plus tard. Vous y incarnerez Riou, jeune recrue de la brigade Unicorne de Kyaro à Highland, et vous serez acco-

.

mpagné de votre meilleur ami Jowy. Une nuit, votre camp est attaqué par la coalition des Villes-Etats, malgré le traité de paix en place. Vous et votre ami tenterez de fuir voyant vos jeunes camarades blessés pleurant leurs parents. Vous découvrirez alors que cette embuscade est en fait menée par votre propre commandant au nom du prince héritier de Highland, qui manigançait ce piège afin d'éradiquer ses propres jeunesses militaires et faire passer la coalition des Villes-Etats pour un monstre sanguinaire. Le scénario, bien que très réussi, reste certes bien classique, mais de nombreux rebondissements, flash back, et moments tragiques ainsi que bien sûr la quête des 108 étoiles, donneront toute sa saveur au titre. Il y a aussi tous les clins d'œil à l'épisode précédent pour nous rappeler que l'univers est réellement cohérent et solide. Le jeu se terminera en une vingtaine d' heures, mais vous pouvez facilement monter à 35 ou 40 heures si vous prenez le temps de compléter les mini-jeux et les quêtes annexes. Bien entendu tout dépend de votre progression, et si vous souhaitez faire quelque peu de leveling avec une bonne partie des membres qui vous rejoignent, ne comptez pas vraiment les heures sup' ! Vous en aurez pour un tres long moment.

Le prince Héritier de Highland, Lucas Blight, est un monstre inhumain, possédant une force capable de faire s'effondrer les remparts de votre château à lui tout seul, et voue une haine sans nom à son père Agares Blight.Doté d'une influence égal à sa cruauté, il n'hésitera pas à torturer ou humilier ses adversaires, qu'ils soient hommes, femmes ou enfants. Magnifique, tyrannique et diabolique, Lucas Blight est à n'en pas douter l'un des personnages les plus charismatiques de cet épisode et superbe boss.

Avec les phases de combat, nous sommes toujours sur du tour par tour, pas de grandes améliorations, on reste sur une base solide avec quelques subtilités au niveau de la magie, incluant la possibilité de mixer les attaques afin de monter en puissance. Les attaques unifiées sont toujours présentes et c'est toujours un vrai régal pour les yeux. Les combats ne manquent pas de fluidité car tous nos guerriers attaquent en même temps une fois les différents choix effectués. Quel plaisir de voire tous nos assaillants réduits à néant dès le premier tour !

Pour les duels nous avons toujours le choix entre « attaque », « défense » ou « attaque désespérée », c'est à vous de deviner l'attaque de l'ennemi grâce à sa provocation d'avant coup. Du genre « Il te sera impossible de parer ce coup, c'est mon ultime technique », c'est ensuite à vous de choisir votre action ! Avec ce genre de phrases, pensez à vous défendre pour esquiver !

Par contre, changement notoire pour les guerres, Konami a choisi de les transformer en Tactical RPG à l'instar de son titre Vandal Hearts. Nous avons droit à une carte affichant vos petites unités avec différents choix tactiques possibles. Certains de vos protagonistes ont des attributs spécifiques vous évitant de subir trop de dégâts, d'autres peuvent utiliser la magie pour éliminer bon nombre d'ennemis.

Vous devrez effectuer de nombreuses sous-quêtes dans le but de recruter le plus grand nombre d'étoiles afin de les rallier à votre cause, et ainsi combattre Highland.

J'en arrive ainsi au gros point noir du jeu : la traduction française à vomir, avec les fautes de grammaire, les erreurs, et les néologismes ridicules nous ayant échus, pauvres joueurs français que nous sommes ! Ok, ils ont pris la peine de le traduire en français contrairement au 1er (qui était en Anglais) il aurait été judicieux de passer un peu plus de temps dessus ou tout simplement de le laisser en Anglais.

TECHNIQUE

La 2D de ce volet a gagné en couleurs, en détails, en animations. On peut facilement le classer parmi les plus beaux RPG 2D de l'époque. A noter quand même quelques ralentissements possibles lors des phases de combat.

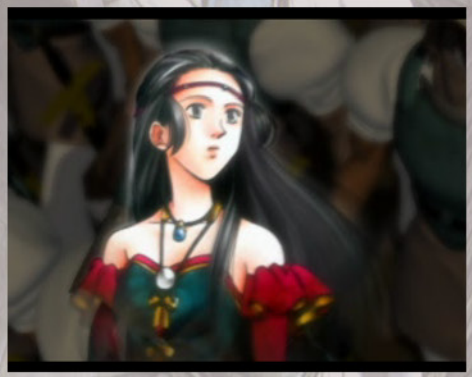
AMBIANCE

Le nombre de cut-scenes, bien plus nombreuses dans cet épisode, et animées avec soin, immergeant le joueur dans un scénario touchant et émouvant. Du côté de la bande-son, rien à redire, les moments clés sont parfaitement orchestrés.

JOUABILITE

Facile à prendre en main et intuitif, les menus sont clairs et détaillés. Que ce soit durant les combats, guerres ou duels, on ne s'y perd pas, et les novices trouveront leurs marques. La gestion des personnages est bien pensée. Rien à redire!

Malgré quelques dé fauts, Suikoden II est encore une fois une très grosse réussite, et bien meilleur que son prédécesseur : scénario riche en rebondissements, graphismes de qualité, musiques envoûtantes, gameplay ayant déjà fait ses preuves... et surtout une grosse communauté de fans ! Suikoden II fait tout simplement parti des meilleurs RPG de la PlayStation.



J'AIME

- *Un RPG old school*
- *Sénario superbe*
- *Une vrai suite avec les anciens protagonistes*

J'AIME PAS

- *Une localisation ratée*
- *Les ralentissements lors des combats.*

6/7
RetroGeek

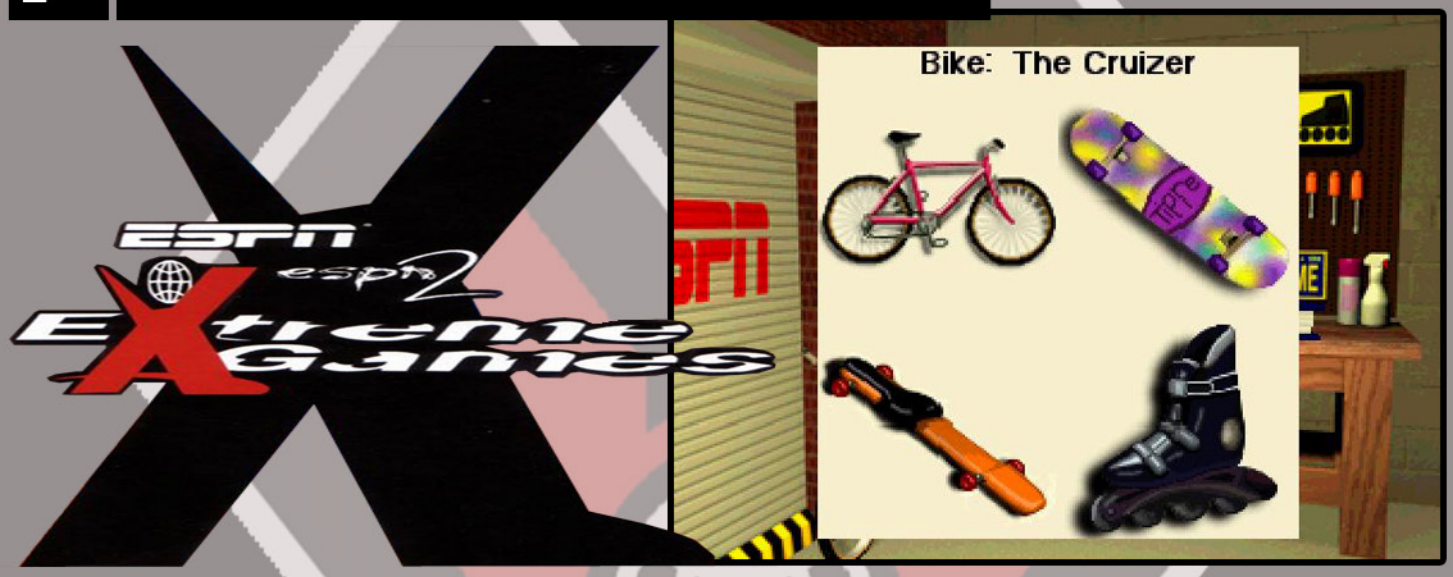
TEST

Support: Playstation

Développeur : Sony Interactive | Sortie : 1995

Editeur : SCEA | Genre : RoadRash like

Joueurs : 2 | Difficulté : Evolutive



Souhaitant surfer sur la mode des sports extrêmes, Sony Interactive décida d'utiliser la licence des X-Games pour son jeu de course qui est pour le moins, on peut le dire, très viril.

En effet, pour une fois ce n'est pas les mains sur un guidon ou un volant d'une grosse cylindrée que vous arpenterez la route, mais les fesses posées sur un vélo, les pieds dans des rollers, sur une planche à roulettes - plus communément appelée skateboard - ou alors allongé sur une luge. Le tout sans effort, et sans risque de manger le bitume ou de vous râper la peau sur le sol.

Une fois la cinématique nous montrant des jeunes rebelles du fin fond des USA en train d'effectuer leur sport méconnu ou peu médiatisé encore en France à l'époque, on se retrouve tout de suite dans le bain: de la musique hard-rock bien sympa, mais vraiment commune, et de la sueur. Niveau mode de jeu c'est simple et direct: c'est soit une carrière, soit de l'exhibition, là aussi très directe: seulement 6 courses, mais il faut reconnaitre que les deux sont jouables à deux, histoire de rattraper le coups.

La carrière sera une succession des courses qu'il faudra gagner, pour obtenir de l'argent, afin d'acheter du nouvel équipement. Après avoir déterminé dans quelle discipline on souhaite évoluer,

A travers les 6 courses vous découvrirez moult passages secrets ainsi que des portions de route assez difficiles à négocier. Que se soit au Lake Tahoe ou à San Francisco, en passant par l'Utah, vos reflexes seront mit à rude épreuve pour obtenir la victoire ultime.

il est temps de faire chauffer l'asphalte au nom du sport. Enfin, du sport, façon de parler car dès que le signal de départ retentit, vos concurrents se foutent joyeusement sur la gueule histoire de finir premier. Autant dire que le fairplay ne sert à rien ici, le côté « tribu » qui règne généralement dans ce sport disparait et même entre clan de même discipline on se frite dessus. Forcement cela donne à la course un côté « punchy » fort agréable, d'autant plus que les circuits sont relativement longs, avec du dénivelé, des passages secrets, et tout un tas de portes métalliques à passer pour gagner les fameux « cash prize », comprenez du pognon. Le souci c'est qu'avec toutes ces « brawls » ô combien jouissives (il faut l'avouer) obtenir les portes revient plus du casse tête qu'autre chose, notamment lorsqu'il faut prendre un tremplin, de nombreuses fois vous vous retrouvez à prendre ces portes en pleine poire - bénéficiant au passage d'un « OURF » qui fait très viril, en plus du bruit métallique de la porte. Il faut aussi noter que les différents players mis à votre disposition disposent de caractéristiques propres et d'un domaine de glisse de prédilection, selon votre style de jeu il faudra le prendre en compte. Tout ceci parait bien sympa mais est-ce que la technique suit?

Alors là, c'est mitigé: le jeu est plutôt beau graphiquement, il a quelque peu vieilli, mais c'est surtout que les graphismes sont ternes et manquent de couleur. Les décors sont tout même vides, également, mais des petits détails sont là pour essayer de leurs insuffler de la

vie, lapins (a écraser), tonneaux qui se renversent au contact des concurrents, certaines boites remplies de TNT vous exploseront même sous les pieds, c'est assez dangereux au passage mais terriblement sympa. L'animation, elle, par contre se traine un peu et c'est bien dommage pour un titre qui est censé être bien nerveux, mais heureusement il n'y pas de ralentissement.

La jouabilité est bien pensée, on accélères, lorsque l'on se trouve en descente on se positionne de manière à prendre de la vitesse sans se fatiguer par la pression d'une autre touche, la touche bas permet d'accentuer ses virages. Il ne faut pas oublier également les fameuses gâchettes qui vous permettront allégrement d'offrir coups de roller et autre bourres-pif à vos adversaires.

Le souci c'est que les développeurs ont trop voulu jouer la carte Road Rash, mais les mecs étant à vélos, même sous anabolisants, seront toujours plus lent qu'une moto. C'est cette lenteur (et le peu de circuit dont il dispose) le défaut du jeu. Mais une fois assimilé, ce dernier vaut vraiment la peine que l'on s'y attarde. Notamment à deux, car quel plaisir de faire «bouffer» le bitume à son pote et de finir 1er.

Rajoutez à cela des bruitages sur joués, de la musique qui, bien qu'entendue maintes et maintes fois, accroche bien les tympans, et vous obtiendrez un jeu qui tient bien la route.

TECHNIQUE

Un aspect de jeu 3DO qui a son charme et qui ne plaira pas à tout le monde mais qui souffre d'une pixellisation assez élevée. Le gros point noir du jeu c'est la vitesse et on y perd du plaisir surtout lorsque l'on est très loin derrière.

AMBIANCE

Hard des années 90, les bruitages d'asphalte et de chair déchirée se mêlent à la perfection avec les sons de punch dans la gueule. Parfait à l'image de la séduisante femme qui vous humiliera en fin de course si vous terminez dernier.

JOUABILITE

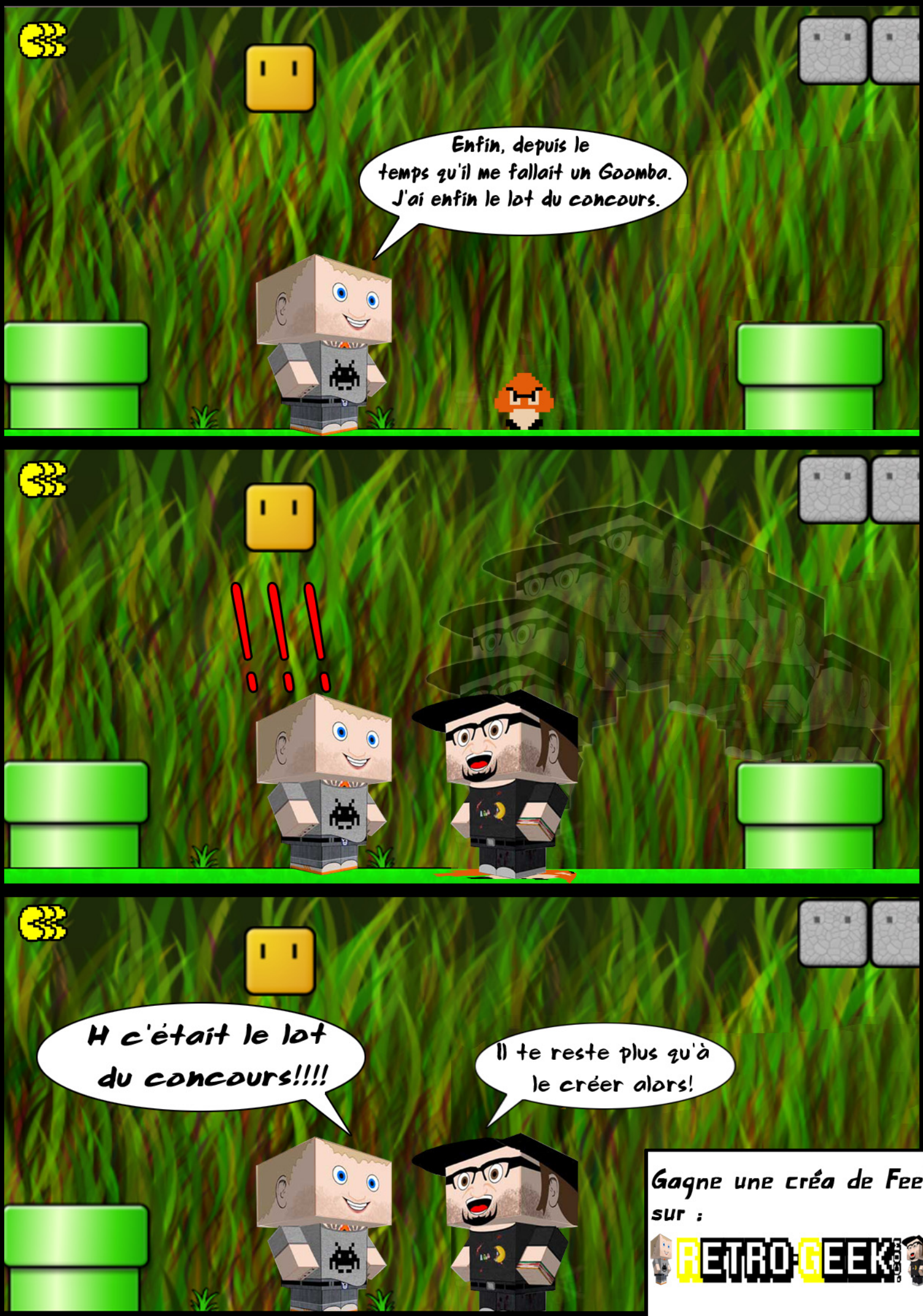
La prise en main est simple et subtile,il faudra jouer avec l'endurance de votre perso. Plus vous ferez d'efforts plus la barre d'endurance diminuera, et vos adversaire vous colleront une praline dans les dents pour vous coucher.

J'AIME

- *La baston de roller*
- *Bande son efficace*
- *Graphisme old School*

J'AIME PAS

- *Manque de vitesse*
- *Peu de circuits*


Enfin, depuis le temps qu'il me fallait un Goomba. J'ai enfin le lot du concours.
!!!
H c'était le lot du concours!!!!
Il te reste plus qu'à le créer alors!
Gagne une créa de Feel sur :
RETRO GEEK .com

CUSTOM ? PAR FOX

Donnez une nouvelle jeunesse à vos consoles!

J'ai décidé de faire un petit tuto spécialement pour Retro Geek et pour ceux qui voudraient se lancer dans la customisation de console. J'ai donc fouillé mes placards et trouvé une coque de Super Nintendo qui se cachait dans les cartons. Je vous conseille, si vous voulez vous exercer, de prendre une coque abîmée et jaunie pour pas vous louper sur une coque en bon état.

On commence par le matériel nécessaire :

-Un tournevis Nintendo (ou si vous n'en avez pas [comment se fait-il?] vous pouvez utiliser la technique dîte du Bic que j'ai déjà expérimenté avec succès.)

-Du papier à poncer très très fin (y'a marqué 400 derrière je ne sais pas à quoi ça correspond par contre)

-Un tournevis cruciforme

-Des bombes de peinture de votre choix (ici j'ai utilisé du blanc, du bleu et du rouge.)

-Une bombe de vernis incolore et satiné selon le rendu que vous désirez.

Dans un premier temps vous devez démonter la super nintendo si elle n'est pas déjà démontée.

⚠ ATTENTION : avant de démonter la Snes débranchez -la du secteur et allumez-la dans le vide cinq ou six fois pour décharger les fusibles de la console afin d'éviter toutes grillades de la carte mère. ⚠

Pour démonter la Super Nintendo (brèves explications puisque ce n'est pas le sujet de cet article) :

-Enlevez les six vis Nintendo puis soulevez délicatement le dessus de la coque.

-Puis enlevez toutes les vis qui retiennent la carte mère de la console. Détachez la nappe du port de manettes et enlevez le système d'éjection de cartouche. Voilà vous vous n'avez plus qu'à enlevez le reste c'est-à-dire les touches et la façade du port de manettes.

Les choses sérieuses commencent. Vous allez passer à un ponçage intensif de toutes les pièces de la console.

Tout d'abord, ne faites pas comme moi, pour réaliser mon tuto j'ai pris les bombes à terminer donc, sur la fin j'avais des crachotis de gouttelettes de peinture et des pressions inégales. Bon donc partons du principe que vos bombes sont pleines comme il faut. Vous pouvez soit préférer faire une première couche de blanc avant d'appliquer n'importe quelle couleur pour ne pas avoir des couches de peinture faramineuses à appliquer soit appliquer directement votre couleur sur la surface propre et poncée. En gros, en général sans première couche blanche vous aurez besoin d'appliquer trois couches de peinture de la couleur de votre choix.

CUSTOM !

Or si vous appliquez une première couche de blanc, deux couches de couleur seront nécessaires. Voilà pour le côté « évitons l'aspect crouteux des peintures ordinaires » et nous pouvons passer à la technique. Donc les couches doivent être appliquées par de fines pressions successives en alternant l'application verticale et horizontale.

⚠ATTENTION : en cas de coulures (ce qui ne devrait pas arriver si toutes les précautions sont prises, ne rajoutez pas plus de peinture pour « cacher » car ça va empirer le problème. Laissez juste sécher jusqu'à la prochaine couche et tentez de faire attention au débit de votre bombe et de vos tracés pour la couche suivante.⚠

Le bas de la console (plus les quelques petites pièces rouges) reste c'est-à-dire les touches et la façade du port de manettes.

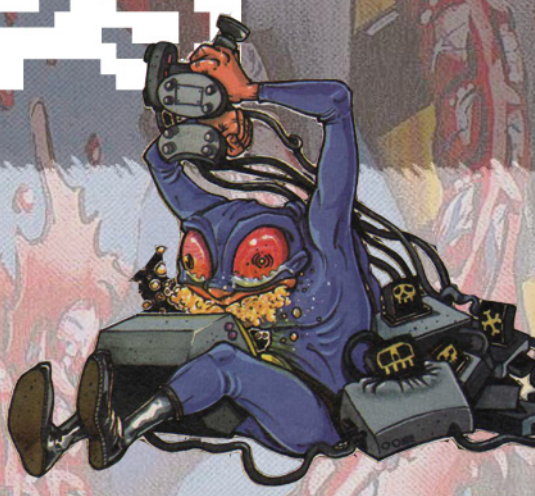
Les ombres du flash laissent à penser que la peinture n'est pas répartie également partout mais en fait elle l'est.
Voilà le résultat finale :

Une snes aux couleurs du plombier de Nintendo. Je pourrais aussi mettre un M rouge sur fond blanc à la place du logo Super Nintendo mais j'ai préféré faire comme cela. Je pourrais le rajouter pour plus tard.
Au final, les couleurs on aime ou on n'aime pas mais n'empêche que le procédé reste le même.

Retrouvez les customs de Fox sur : Retro-Geek.com

Voici quelques unes de ses meilleurs réalisations.

RETRO TIPS



Parce que l'on a tous l'âme d'un tricheur!

Marre de rester bloqué sur un niveau ? Envie de découvrir des persos cachés, des options secrètes ou de devenir surpuissant en étant invincible ? Vous avez l'âme du tricheur mais ne savez pas comment vous y prendre ? Ne cherchez plus, RetroGeek à la solution à vos problèmes, devenez le roi de l'Action Replay ou du Game Genie grâce à nous !

Mortal Kombat 2 - MD

Test Mode

Sur le menu principal, allez dans les options puis descendez pour être positionné sur DONE !

Effectuez la manip' suivante :

G-B-G-D-B-D-G-G-D-D.

Vous voici donc avec de nouvelles options vous permettant de visionner les Fatalités et consort, de détruire votre ennemi en 1 coup ou tout simplement être invisible.

Alors elle est pas belle la vie ?

WWF Wrestlemania The AG - PS1

Etre invincible : faites pause puis Croix-Triangle-L1-Gauche.

Supprimer le temps : Faite pause puis Croix-Triangle-L1-Haut.

Dégâts forts : faites pause puis Croix-Triangle-L2-Bas.

Dégâts faibles : faites pause puis Croix-Triangle-L2-Gauche.

Auto Combo: faites pause puis maintenez L1 R2 et faites Croix-Rond-Triangle-Carré-Croix--Rond-Triangle-Carré.

Un flash vous confirmera que le code est réussi.

Pop'N Twin Bee SNES

Voici plusieurs tips qui vont vous aider dans la progression de ce shoot bien sympa.

Récupérer de la vie :

faites pause puis Select A-Y-A-Y-X-B-X-B-R-R-select

Disposer des modules :

faites pause puis Bas-Bas-Haut-Haut-B-B-X-X-Droite-Gauche-A-Y

Etre invincible :

faites pause puis A-Y-A-Y-L-R-L-R-X-B-B

Avoir 8 continues :

faites pause puis A-B-Y-X-R-L-Haut-Gauche-Bas-Droite-A-A-A

RETRO TIPS

Dragon Ball Z 3 l'Ultime Menace - SNES

Pour jouer avec le Trunk venant du futur : pendant l'intro faites Haut-X-Bas-B-L-Y-R-A.

Un son vous indiquera que le code a fonctionné.

Vous disposez d'un nouveau super guerrier!

Earthworm Jim - MD

Comme il est bien galère de voir le bout de ce jeu, voici de quoi vous aider dans votre mission, vous devrez faire pause à chaque fois puis faire :

Pour faire le plein de munitions : A-B-B-B-C-A-C-C.

Pour avoir un max de santé : A-C-C-A-B-B-A-C.

Pour être toujours à 100%

Vous pourrez ainsi torcher les Boss et le jeu facilement!

Samourai Shodown SNES

Pour jouer avec Amakusa Shiro-Tokisada, pendant l'écran de démo faite à la suite 3 fois ABXY en même temps. En mode versus prenez n'importe quel perso en appuyant sur L et R pour incarnez le dernier Boss du jeu.

Vous allez pouvoir jouer de la Ghost Ball!

N'hésitez pas à nous faire part de vos tips ou codes sur différents jeux que vous aimeriez faire partager. Vous pouvez également nous écrire pour nous demander des codes de jeux que vous souhaiteriez voir publier.

Pour nous contacter toujours une seul adresse:

retrogeektv@yahoo.fr

LE MOIS PROCHAIN

Très gros changement dans l'équipe, car nous allons accueillir de nouveaux rédacteurs. Il y aura plus de test et encore une fois de nouvelles rubriques mais comme les bonnes nouvelles n'arrivent jamais seules, il y aura donc un point noire. Il n'y aura pas de RetroGeekMag le mois prochain mais nous reviendront en force pour le mois de novembre avec un mag grandiose.

Nous espérons que vous aurez prit du plaisirs avec celui-ci et donc à dans 2 mois.

Vous pouvez nous envoyer toutes vos questions, suggestions, lettres d'amour... à : retrogeektv@yahoo.fr

N'hésitez pas aussi à nous envoyer vos dessins, fausses pubs, sprites... Les meilleurs seront publiés !

Stay Retro!

RetroGeekMag

L'association Retro-gaming Connexion présente :
Retro-gaming Connexion association presents:
Retro-gaming
CONNEXION
2010
13 et 14 novembre / November 13th and 14th
La convention du jeu vidéo rétro et alternatif
Crégy-lès-Meaux (FRANCE)
RGC
La passion du jeu vidéo
rétro et alternatif
Crégy
-lès-
Meaux
www.retro-gc.org - retro-gc@laposte.net
IPNS - Ne pas jeter sur la voie publique